

**PENGARUH FAKTOR DEMOGRAFI DAN *PERSONALITY*
TERHADAP KEAHLIAN DALAM *END USER COMPUTING***

(Survey Pada Karyawan Rumah Sakit di Kabupaten Boyolali)



SKRIPSI

**Diajukan Untuk Memenuhi Tugas dan Syarat-syarat
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Ekonomi
Jurusan Akuntansi pada Fakultas Ekonomi
Universitas Muhammadiyah Surakarta**

Oleh:

**SRI INDARTI
B 200 030 161**

**FAKULTAS EKONOMI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA
2007**

PENGESAHAN

Yang bertanda tangan di bawah ini telah membaca skripsi dengan judul: **PENGARUH FAKTOR DEMOGRAFI DAN *PERSONALITY* TERHADAP KEAHLIAN DALAM *END USER COMPUTING*** (Survey Pada Karyawan Rumah Sakit di Kabupaten Boyolali).

Yang ditulis oleh **SRI INDARTI, NIM B 200 030 161.**

Skripsi tersebut telah dipertahankan di depan Dosen Penguji Skripsi dan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Surakarta,2007

Pembimbing Utama

Drs. Yuli Tri Cahyono, MM,Ak.

Mengetahui

Dekan Fakultas Ekonomi

Universitas Muhammadiyah Surakarta

Drs. Syamsudin, MM

MOTTO

"Kejujuran adalah batu penjuru dari segala kesuksesan, pengakuan adalah motivasi terkuat."

(Frederic Smith)

"Jika anda dapat memimpikannya, maka anda dapat melakukannya."

(May Kay Ash)

"Waspadalah terhadap kemasyuran, waspadalah terhadap pujian dan waspadalah terhadap kejayaan karena semuanya bukan jaminan suatu kebahagiaan"

(Marilyn Moenroe)

"Gunakan alat kosmetik dari rasa malu yang hanya dijual di salon iman, oleskan lipstik kejujuran pada bibir, pakailah giwang kesopanan pada kedua buah telinga, hiasilah tangan dengan gelang tawadlu dan jari dengan cincin persahabatan, sebaik-baik kalung yang harus dipakai adalah kalung kesucian, dan pakai sabun istigfar untuk menghilangkan semua dosa dan kesalahan"

(Penulis)

PERSEMBAHAN

Karya kecilku ini kupersembahkan untuk orang-orang yang sangat penulis cintai:

1. Allah SWT yang telah melimpahkan semua rahmat, taufik, hidayah, dan inayahnya (Thank's God for all).
2. Orang yang sangat penulis cintai dan sayangi Bapak dan Ibu, yang telah memberikan semangat dan dorongan, yang tidak kenal lelah memberikan kasih sayang yang tak ternilai harganya, dan yang selalu berkorban untuk anak-anaknya.
3. Adik-adikku Agung, Nur Besar, dan Nur Kecil yang selalu memperingatkan penulis untuk menyelesaikan tulisannya.
4. Someone yang akan menjadi pendampingku kelak semoga dapat menjadi imam dunia dan akhirat bagi keluarganya.

ABSTRAKSI

Sri Indarti, 2007. **Pengaruh Faktor Demografi dan *Personality* Terhadap Keahlian dalam *End User Computing* (Survey pada Karyawan Rumah Sakit di Kabupaten Boyolali).** Fakultas Ekonomi Jurusan Akuntansi Universitas Muhammadiyah Surakarta.

Penelitian ini merupakan replikasi dari penelitian yang dilakukan oleh Rifa dan M. Gudono (1999). Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh faktor demografi (pendidikan dan pengalaman) dan faktor *personality* (*computer anxiety*, *computer attitudes*, dan *math anxiety*) terhadap keahlian karyawan dalam *end user computing* pada karyawan rumah sakit swasta dan/atau negeri yang ada di Kabupaten Boyolali.

Sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah seluruh karyawan administrasi rumah sakit. Pengambilan sampel dilakukan dengan metode *Non-Probability Sampling* yang berupa *Convenience Sampling*. Jumlah sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah 41. Variabel yang digunakan dalam penelitian ini adalah variabel dependen (keahlian dalam *end user computing*) dan variabel independent (pengalaman, pendidikan, *computer anxiety*, *computer attitudes*, dan *math anxiety*). Alat uji yang digunakan adalah regresi linear berganda.

Hasil yang diperoleh menunjukkan secara simultan atau bersama-sama faktor demografi dan *personality* berpengaruh terhadap keahlian dalam *end user computing*, begitu juga dengan pengujian secara parsial atau sendiri-sendiri didapatkan hasil bahwa hanya variabel pendidikan saja yang berpengaruh terhadap keahlian dalam *end user computing*. Hasil tersebut dapat dibuktikan dari nilai F_{hitung} sebesar $12.161 > 0.05$ dan nilai probabilitasnya sebesar $0.000 < 0.05$, dan hasil nilai t_{hitung} (1.846) dari variabel pendidikan adalah lebih kecil dari nilai t_{tabel} yaitu sebesar 2.036 dan mempunyai nilai probabilitas yang lebih besar dari 0.05.

Keywords: pendidikan, pengalaman, *computer anxiety*, *computer attitudes*, *computer math anxiety*.

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Wr. Wb

Dengan memanjatkan puji syukur alhamdulillah kehadiran Allah SWT karena berkat rahmat, taufik, hidayah, dan inayahNya, serta dengan usaha yang sungguh-sungguh akhirnya penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul **PENGARUH FAKTOR DEMOGRAFI DAN *PERSONALITY* TERHADAP KEAHLIAN DALAM *END USER COMPUTING* (Survey Pada Karyawan Rumah Sakit di Kabupaten Boyolali)**. Sebagai salah satu syarat untuk mencapai gelar Sarjana Ekonomi Jurusan Akuntansi pada Fakultas Ekonomi Universitas Muhammadiyah Surakarta.

Pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih yang tulus dan penghargaan yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah membantu penulis dalam penyusunan skripsi awal sampai selesainya penyusunan skripsi ini yang baik secara langsung maupun tidak langsung.

Ucapan terima kasih dan penghargaan yang tulus penulis haturkan kepada:

1. Bapak Drs. Syamsudin, MM, selaku dekan Fakultas Ekonomi Universitas Muhammadiyah Surakarta.
2. Bapak Drs. Yuli Tri Cahyono, MM, Ak, selaku pembimbing akademik sekaligus pembimbing utama yang arif , bijaksana, dan sabar memberikan bimbingan dan pengarahan dalam penulisan skripsi ini.
3. Bapak dan Ibu tercinta yang selama ini telah memberikan dorongan, kasih sayang, serta doa.
4. Adik-adikku yang kusayangi semoga kalian menjadi anak yang berbakti kepada orang tua.

5. Aak Agung sayang yang banyak membantu penulis dan dengan sabar menemani penulis melakukan survey semoga kuliahnya juga cepat selesai I Love U Beb.
6. Temenku Lia semoga cepat dapat kerja yang lebih layak lagi.
7. Teman-teman penulis Anik, Tyas, Dewi, dan semua yang ada di kost Kaputren Pasadena yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu terima kasih atas semua kenangan yang selama ini kalian berikan.
8. Thank's for all to my friend's kelas D angkatan 2003 yang dari dulu tidak pernah bisa kompak.
9. Teman-temanku Aurora Internet Grup terima kasih atas semua bantuannya.

Penulis menyadari bahwa skripsi yang ditulis ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu dengan segala kerendahan hati segala kritik maupun saran akan penulis terima dengan hati terbuka. Akhir kata semoga skripsi ini dapat berguna dan bermanfaat bagi kita semua. Baarakallahu fikaa.....

Wassallammu'alaikum Wr. Wb

Surakarta,.....Februari 2007

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....	iii
HALAMAN MOTTO	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	v
ABSTRAKSI.....	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Perumusan Masalah.....	5
C. Pembatasan Masalah.....	5
D. Tujuan Penelitian.....	6
E. Manfaat Penelitian	6
F. Sistematika Penulisan.....	7
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	8
A. Faktor Demografi	8
B. Faktor <i>Personality</i>	9
C. Teknologi Komputer.....	12
D. <i>End User Computing (EUC)</i>	14
E. Keahlian dalam <i>EUC</i>	16

F. Telaah Penelitian Terdahulu	18
G. Hipotesis	23
BAB III METODE PENELITIAN	25
A. Desain Penelitian	25
B. Poulasi dan Sampel Penelitian.....	27
C. Teknik Pengumpulan Data	28
D. Pengukuran Variabel	29
E. Metode Pengujian Instrumen	31
F. Teknik Analisis Data.....	33
BAB IV ANALISIS DATA DAN PEMBAHASAN	37
A. Hasil Pengumpulan Data	37
B. Analisis Terhadap Faktor Demografi	38
C. Analisis Terhadap faktor <i>Personality</i>	39
1. <i>Computer Anxiety</i>	39
2. <i>Computer Attitudes</i>	42
3. <i>Math Anxiety</i>	47
4. <i>The Computer Self Efficacy</i>	50
D. Pengujian Data.....	57
1. Uji Validitas	57
2. Uji Reabilitas	63
3. Uji Asumsi Klasik	63
E. Pengujian Hipotesis	65
BAB V PENUTUP	70
A. Simpulan.....	70

B. Keterbatasan Penelitian 72

C. Saran 72

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DARTAR TABEL

	Halaman
Tabel IV. 1 Distribusi Kuesioner dan Pengembalian	38
Tabel IV. 2 Analisi Faktor Demografi	38
Tabel IV. 3 Analisis Pernyataan Tentang <i>Computer Anxiety</i>	39
Tabel IV. 4 Analisis Pernyataan Tentang <i>Computer Anxiety</i> (prosentase)	40
Tabel IV. 5 Analisis Pernyataan Tentang <i>Computer Attitudes</i>	43
Tabel IV. 6 Analisis Pernyataan Tentang <i>Computer Attitudes</i> (prosentase)	43
Tabel IV. 7 Analisis Pernyataan Tentang <i>Math Anxiety</i>	47
Tabel IV. 8 Analisis Pernyataan Tentang <i>Math Anxiety</i> (prosentase)	48
Tabel IV. 9 Analisis Pernyataan Tentang <i>The Computer Self Efficacy</i>	50
Tabel IV. 10 Analisis Pernyataan Tentang <i>The Computer Self Efficacy</i> (prosentase)	51
Tabel IV. 11 Hasil Uji Validitas Variabel <i>Computer Anxiety</i>	58
Tabel IV. 12 Hasil Uji Validitas Variabel <i>Computer Attitudes</i>	59
Tabel IV. 13 Hasil Uji Validitas Variabel <i>Computer Attitudes</i> (Ulang)	60
Tabel IV. 14 Hasil Uji Validitas Variabel <i>Math Anxiety</i>	60
Tabel IV. 15 Hasil Uji Validitas Variabel <i>Computer Self Efficacy</i>	61
Tabel IV. 16 Hasil Uji Validitas Variabel <i>Computer Self Efficacy</i> (Ulang)	62
Tabel IV. 16 Hasil Uji Reabilitas	63
Tabel IV. 17 Hasil Uji Normalitas	63
Tabel IV. 18 Hasil Uji Multikolinearitas	64
Tabel IV. 19 Hasil Uji Heterokedastisita	65
Tabel IV. 20 <i>Coefficient</i>	67
Tabel IV. 21 Hasil Uji Regresi	69

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Dalam era globalisasi saat ini, sebagian besar aktivitas manusia tidak bisa lepas dari penggunaan teknologi dan kebutuhan informasi secara cepat, tepat, dan akurat. Pemanfaatan teknologi bisa kita lihat disegala aspek kehidupan, baik dalam kegiatan bisnis maupun dalam kegiatan sosial lainnya. Perkembangan teknologi informasi yang begitu cepat ini membuat setiap orang ingin memperoleh informasi secepat mungkin dan mengetahui perkembangan teknologi informasi yang mampu mendukung pemenuhan kebutuhan informasinya. Hal tersebut mendorong bagi para penyedia informasi untuk mengembangkan dan meningkatkan teknologi informasinya. Begitu juga dengan perusahaan yang harus mampu merespon informasi secara cepat, tepat, dan akurat agar tetap *survive* menghadapi persaingan perusahaan yang semakin ketat dari waktu ke waktu.

Pengelola informasi yang baik membutuhkan suatu sistem yang melibatkan semua pihak dalam perusahaan untuk mengoptimalkan penggunaan sumber daya informasi yang dimilikinya. *End user* (pemakai akhir untuk selanjutnya disebut dengan pemakai) sebagai salah satu bentuk sumber daya informasi yang sangat penting dalam pengelolaan informasi.

Ketika sistem informasi manajemen mulai berkembang pada tahun 60-an, keberadaan sistem informasi berbasis komputer (*Computer Based Information System/CBIS*) semakin mengarah untuk memenuhi kebutuhan pemakai sekitar akhir tahun 70-an. Mulai saat itu para spesialis informasi tidak selalu berperan serta dalam

pengembangan sistem berbasis komputer. Menurut pendapat Ives *and* Olson dalam penelitian Permatasari (2002) keterlibatan pemakai sangat diperlukan dalam keseluruhan tahap *system development live cycle* (mulai tahap perencanaan, analisis, perancangan, implementasi, dan penggunaan sistem), karena pemakai merupakan bagian integral dari kesuksesan suatu sistem informasi. Ives *and* Olson mengemukakan enam tingkatan keterlibatan pemakai dalam pengembangan sistem informasi yaitu *no-involvement*, *symbolic involvement*, *involvement by advice*, *involvement by weak control*, *involvement by doing*, *and involvement by strong control*.

Ketika sistem informasi sudah berjalan, pengembangan atas sistem tersebut harus dilaksanakan untuk menjamin keefektifannya. Menurut Henry C Lucas dalam penelitian Permatasari (2002) manajemen pemakai dan personil sistem diperlukan dalam pengembangan sistem. Umumnya kelompok perancang atau tim proyek pengembangan sistem meliputi para pemakai, analis, dan wakil manajemen untuk mengidentifikasi kebutuhan para pemakai sistem, mengembangkan spesifikasi teknis, dan mengimplementasikan sistem yang baru. Kecenderungan meningkatnya peran pemakai dalam semua tahap *system development live cycle*, membuat minat pemakai dalam mengembangkan aplikasi komputer mereka sendiri juga semakin meningkat. Istilah untuk situasi ini adalah *end-user computing*.

Bukan hanya sistem informasi yang berorientasi terhadap kebutuhan para pemakai, tetapi perusahaan juga harus menunjang peningkatan *end-user computing* dari setiap pemakai sistem informasi yang ada dalam perusahaan. *End-user computing* harus senantiasa dikembangkan karena bukan hanya berpengaruh pada *skill* atau tingkat keahlian dari setiap individu (dalam hal ini adalah karyawan) tetapi juga menunjukkan keefektifan pelaksanaan sistem informasi di dalam perusahaan.

Teknologi informasi dan komunikasi dengan infrastruktur dan titik layanannya telah berkembang dengan cukup baik di Indonesia. Sampai saat ini semakin banyak organisasi perusahaan yang menggunakan sistem komputer (*computerized*).

Menurut Gerrity and Rochart dalam penelitian Dandes Rifa dan Gudono (1999), pertumbuhan *End User Computing (EUC)* memberikan manfaat baik bagi perusahaan maupun bagi personil *EUC* itu sendiri. Manfaat tersebut di antaranya adalah memberikan keunggulan kompetitif bagi perusahaan dan peningkatan kinerja personilnya. Menurut Harrison and Rainer dalam penelitian Dandes Rifa dan Gudono (1999), pertumbuhan *EUC* banyak memberikan manfaat. Di samping itu juga menimbulkan beberapa masalah yang berkaitan dengan pengawasan dan standarisasi pengembangan aplikasi yang akan digunakan.

Agar *EUC* dapat memberikan manfaat pada perusahaan dan individunya, maka perlu adanya dukungan formal terhadap *EUC*. Untuk memberikan dukungan terhadap *EUC* sangat sulit untuk dilaksanakan, karena personil *EUC* yang ada dalam organisasi meliputi *range* yang sangat luas. Akan tetapi banyak hal yang dapat mempengaruhi keahlian seseorang dalam menggunakan komputer yaitu faktor eksternal seperti budaya organisasi, kebijakan perusahaan, iklim perusahaan, dan faktor internal seperti demografi dan *personality*. Setiap personil berbeda satu sama lainnya baik karakteristi individu, sikap (*attitudes*), kecemasan (*anxiety*) maupun cara berfikir (*cognitive style*).

Adanya perbedaan karakteristik individu tersebut merupakan faktor penentu perilaku kerja (Terbog, dalam penelitian Dandes Rifa dan Gudono, 1999). Hal inilah yang menjadi ketertarikan bagi penulis untuk mengetahui bagaimana kedua variabel independen (demografi dan *personality*) tersebut dapat berpengaruh terhadap keahlian dalam menggunakan komputer. Keahlian dalam menggunakan komputer menjadi

penting dalam penentu kinerja. Oleh karena itu untuk memberikan dukungan yang efektif terhadap *EUC*, maka organisasi harus memperhatikan hubungan perbedaan individu dengan keahlian yang dimiliki oleh personil *EUC*.

Saat ini banyak perusahaan yang menggunakan jasa komputer untuk mengerjakan semua kegiatannya. Kehadiran komputer mempunyai manfaat yang sangat besar bagi karyawan. Namun di sisi lain masih banyak di antara mereka yang masih khawatir dan gelisah terhadap kehadiran komputer.

Penelitian yang dilakukan penulis merupakan replikasi dari penelitian Dandes Rifa dan Gudono (1999). Perbedaan penelitian yang dilakukan oleh penulis dengan penelitian Dandes Rifa dan Gudono adalah pada populasi yang berakibat pada pengambilan sampel. Penelitian Dandes Rifa dan Gudono menggunakan sampel pada karyawan perusahaan perbankan milik swasta maupun pemerintah yang ada di seluruh Indonesia dan sampel pada penelitian ini adalah karyawan rumah sakit yang ada di kabupaten Boyolali baik swasta maupun negeri yang menggunakan teknologi komputer sebagai penunjang pekerjaannya.

Perbedaan kedua adalah pada faktor demografi yang melibatkan dua variabel dan menghilangkan dua variabel lainnya. Dua variabel yang dipakai dalam penelitian ini adalah pengalaman dan pendidikan sedangkan variabel yang dihilangkan adalah umur dan jenis kelamin. Penelitian yang dilakukan oleh Dandes Rifa dan Gudono menggunakan variabel umur, jenis kelamin, pengalaman, dan pendidikan.

Perbedaan ketiga adalah cara penyebaran kuesioner yang dilakukan. Penelitian yang dilakukan oleh Dandes Rifa dan Gudono adalah dengan *mail survey* sehingga tingkat pengembaliannya kecil dan waktu yang dibutuhkan sangat lama, sedangkan dalam penelitian ini peneliti mencoba dengan cara memberikan sendiri pada setiap

responden yang dimaksud, sehingga secara langsung peneliti dapat memberikan penjelasan dan keterangan tentang beberapa hal yang berhubungan dengan pengisian kuesioner. Dengan cara demikian, dalam waktu singkat diharapkan tingkat pengembalian kuesioner lebih tinggi dan data yang diperoleh semakin akurat dan relevan.

Berdasarkan uraian tersebut maka penulis mengajukan penelitian dengan judul **“PENGARUH FAKTOR DEMOGRAFI DAN *PERSONALITY* TERHADAP KEAHLIAN DALAM *END-USER COMPUTING*”** (Survey Pada Karyawan Rumah Sakit di Kabupaten Boyolali).

B. Perumusan Masalah

Berdasarkan uraian pada latar belakang yang ditulis di muka, peneliti dapat mengajukan beberapa rumusan masalah sebagai berikut:

1. Apakah faktor perbedaan karakteristik individu yaitu faktor demografi seperti pendidikan dan pengalaman dalam menggunakan komputer mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap keahlian dalam *end-user computing*?
2. Apakah faktor perbedaan karakteristik individu yaitu faktor *personality* seperti *computer anxiety*, *computer attitudes*, dan *math anxiety* mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap keahlian dalam *end-user computing*?

C. Pembatasan Masalah

Dari beberapa permasalahan yang muncul pada latar belakang tersebut, penulis menyampaikan bahwa hanya terdapat dua faktor yang mempengaruhi keahlian karyawan dalam *end-user computing*, yaitu faktor demografi seperti pendidikan dan pengalaman

dalam menggunakan komputer dan faktor *personality* seperti *computer anxiety*, *computer attitudes*, dan *math anxiety*. Kedua faktor tersebut yang dijadikan peneliti sebagai batasan masalah pada penelitian ini.

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan pada latar belakang yang telah diungkap oleh peneliti, maka tujuan yang hendak dicapai pada penelitian ini adalah untuk mengetahui seberapa besarkah pengaruh faktor demografi (pendidikan dan pengalaman dalam menggunakan komputer) dan faktor *personality* (*computer anxiety*, *computer attitudes*, dan *math anxiety*) terhadap keahlian dalam *end-user computing* dalam hal ini adalah keahlian karyawan rumah sakit. Karyawan yang akan diteliti adalah karyawan rumah sakit di Kabupaten Boyolali khususnya karyawan bagian administrasi.

E. Manfaat Penelitian

Dari hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat antara lain sebagai berikut:

1. Bagi penulis, sebagai tambahan pengetahuan dan informasi tentang kemajuan teknologi informasi serta dapat mengetahui seberapa besar pengaruh faktor demografi dan *personality* terhadap keahlian dalam menggunakan komputer.
2. Bagi responden, untuk mengetahui besarnya pengaruh faktor demografi dan *personality* yang dimiliki terhadap keahliannya dalam mengoperasikan komputer.
3. Bagi masyarakat atau peneliti lain, dapat dijadikan sumber informasi tentang teknologi informasi, kemajuan dan perkembangan teknologi komputer saat ini, dan dapat dijadikan bahan masukan dan acuan bagi penelitian-penelitian berikutnya.

F. Sistematika Penulisan

Penulisan dari penelitian ini dibagi ke dalam lima bab yaitu:

BAB I PENDAHULUAN

Dalam bab ini berisi pendahuluan yang menguraikan mengenai latar belakang masalah, perumusan masalah, pembatasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Berisi tentang tinjauan pustaka yang membahas mengenai konsep relevan yang mendukung dalam penelitian ini, antara lain faktor demografi, faktor *personality*, teknologi komputer, *end-user computing*, keahlian dalam *end-user computing*, beberapa penelitian terdahulu, dan hipotesis yang diajukan.

BAB III METODE PENELITIAN

Menguraikan mengenai metode penelitian yang membahas mengenai desain penelitian, populasi dan sampel, jenis dan sumber data, metode pengumpulan data, pengukuran variabel, metode pengujian instrumen, serta teknik analisis data.

BAB IV ANALISIS DAN PENGOLAHAN DATA

Berisi uraian mengenai analisis data dan pengolahan data yang diperoleh serta interpretasi hasil penelitian.

BAB V PENUTUP

Mengemukakan simpulan yang diperoleh, keterbatasan penelitian, serta saran-saran untuk mengembangkan penelitian lebih lanjut.

DAFTAR PUSTAKA

- Astuti, Annisa Prima, (2002). *Pengaruh Dukungan Organisasi terhadap Hubungan Computer Anxiety dengan Keahlian Auditor Menggunakan Teknik Audit Berbantuan Komputer*, Skripsi S-1 Universitas Sebelas Maret, Surakarta.
- Atkinson, Rita L. et al, (2001). *Pengantar Psikologi Edisi ke-11 Jilid 11 (terjemahan)*, Batam: Interaksara.
- Butchko, Lori A, (2001). *Computer Experience and Anxiety : Older versus Younger Workers* (On-line) Available <http://www.iusb.edu>.
- Djarwanto, Ps dan Subagyo, Pangestu, (1993). *Statistik Induktif Edisi ke-4*, BPFE, Yogyakarta.
- Hariadi, Bambang, (2003). Komputer Sebagai Media Pendidikan, *STIKOM Jurnal*, 7 (Maret).
- Haryanto, M. Y. Dedi, (2002). Pengaruh Faktor-faktor Individual dalam Penggunaan Sistem Berbasis Komputer terhadap Kinerja Karyawan, *Jurnal Akuntansi dan Bisnis*, 1 (Februari): 14-25.
- Indriantoro, Nur, (2000). Pengaruh *Computer Anxiety* terhadap Keahlian Dosen dalam Menggunakan Komputer. *Jurnal Auditing & Akuntansi Indonesia*, Vol. 4, No. 2, Desember, Hal 191-209.
- _____ dan Supomo, B, (1999). *Metode Penelitian Bisnis Untuk Akuntansi & Manajemen*, BPFE, Yogyakarta.
- Khorrami-Arani, Olivia, (2001). *Researching Computer Self Efficacy* (On-line) Available <http://www.flinders.edu.au>.
- Laudon, Keneth C dan Jane P. Laudon, (2004). *Management Information System: Organization and Technology*, New Jersey: Prentice Hall, Inc.
- McLeod Jr, Raimond, (2001). *Sistem Informasi Manajemen Edisi ke-7 Jilid I (terjemahan)*, Jakarta : PT Prenhallindo.
- Morris, Charles G and Albert A. Maisto, (2003). *Understanding Psychology 6th ed*, New Jersey : Pearson Education.
- Mujiatun, (2003). *Pengaruh Faktor Demografi dan Personality terhadap keahlian dalam Menggunakan Komputer pada Karyawan UNS*, Skripsi S-1 Universitas Sebelas Maret, Surakarta.

- Oktriani, Winda, (2004). *Pengaruh Faktor Demografi dan Personality Terhadap Keahlian dalam End User Computing (EUC) Akuntan Pendidik dan Mahasiswa Akuntansi di Solo*, Skripsi S-1 Universitas Sebelas Maret, Surakarta.
- Permatasari, S, (2002). Peran *End User Computing* dalam Pengembangan Sistem Informasi, *BENEFIT*, Vol. 6, No. 1, Juni, Hal 42-42.
- Rifa, Dandes dan M. Gudono, (1999). Pengaruh Faktor Demografi dan *Personality* terhadap Keahlian dalam *End-User Computing*. *Jurnal Riset Akuntansi Indonesia*, Vol. 2, No. 1, Hal 20-36.
- Sekaran, Uma, (2000). *Research Methods for Business – A Skill Building Approach, 3rd edition*, New York : John Willey & Sons Inc.
- _____, (2006). *Metode Penelitian Untuk Bisnis Buku I*, Jakarta : Salemba Empat.
- Subiyanto, Ibnu, (1999). *Metode Penelitian*, Yogyakarta : YKPN.
- Trisnawati, R dan Permatasari, S, (2000). Pengaruh Faktor Demografi dan *Personality* terhadap Keahlian Karyawan dalam *End User Computing*, *Jurnal Riset Akuntansi Indonesia*, Vol. 2, No. 1, Hal 20-36.
- Walpole, Ronald E, (1988). *Pengantar Statistik Edisi ke-3 (terjemahan)*, Jakarta : PT Gramedia.
- Wilkin, Luc and Ilaria Faccin, (2003). *ICT's University Students' Use and Attitude An Exploratory Study Starting from Real* (On-line) Available <http://www.2.ic.uva.nl>.